
Nombre de la unidad curricular: EFI. Ecología en juego: diseño participativo de juegos con enfoque ecológico

Forma parte de la Oferta Estable: No

Licenciaturas: Bioquímica, Ciencias Biológicas

Frecuencia y semestre de la formación al que pertenece: Semestre impar 2022

Créditos asignados:

Bioquímica 7 – Área Electiva EFI

Ciencias Biológicas 7 - Tramo Común o Tramo de Orientación*, Área Extensión

*Para cursar materias del Tramo de Orientación se deben tener 90 créditos del Tramo Común

Nombre del/la docente responsable: Valentina Franco-Trecu

E-mail: vfranco-trecu@fcien.edu.uy

Requisitos previos: No posee requisitos previos

Ejemplos de unidades curriculares de Facultad de Ciencias u otros que aportan dichos conocimientos: No requiere conocimientos previos.

Conocimientos adicionales sugeridos:

Objetivos de la unidad curricular:

a) Herramientas, conceptos y habilidades que se pretenden desarrollar

Mediante un proceso colaborativo, incorporar y transmitir conceptos básicos sobre recreación, diseño y construcción de juegos de mesa basados en conceptos ecológicos.

A nivel específico nos proponemos-

1. Generar procesos de enseñanza - aprendizaje enmarcados en procesos de extensión.
2. Incorporar y transmitir conceptos ecológicos, así como diversos mecanismos a diferentes niveles de organización biológica.
3. Conocer y utilizar las conceptualizaciones básicas sobre el juego y la recreación.
4. Lograr sostener un espacio de juego breve eligiendo las herramientas y formas de presentación adecuadas.
5. Conocer aspectos relacionados con la experiencia de jugar.
6. Incorporar aspectos básicos relacionados con la estrategia, interfaz y diseño de juegos.
7. Estimular procesos de producción creativa grupal.
8. Aportar herramientas creativas para la divulgación científica en ámbitos escolares y comunitarios.

b) En el marco del plan de estudios

El EFI generará espacios de trabajo conjunto y de coordinación de actividades que permitan potenciar los procesos de aprendizaje entre estudiantes universitarios y estudiantes de educación primaria integrando ciencia, lúdica y arte. También contribuirá a la formación de los estudiantes universitarios en extensión en clave interdisciplinaria, contribuyendo a la reflexión y análisis del rol y la relevancia de las actividades de comunicación y enseñanza de las ciencias, en contextos escolares. También se busca

favorecer el intercambio entre estudiantes de distintos servicios de la Universidad, a los efectos de generar un proceso de comprensión y colaboración entre diferentes áreas de conocimiento.

Temario sintético de la unidad curricular:

El EFI consta de una primera etapa de 8 semanas, constituida por 4 módulos sobre integralidad y trabajo en territorio, ecología, lúdica, interfaz y diseño, donde se pretende transmitir a los estudiantes universitarios conceptos y experiencias relacionadas a estas temáticas. Durante este proceso se formarán grupos de 4 o 5 estudiantes, considerando la interdisciplinariedad, que trabajarán con niñas y niños pertenecientes a diferentes niveles en escuelas de Malvín Norte. Al inicio de esta etapa se realizará un acercamiento al territorio, que se mantendrá de forma constante a lo largo de la misma. El siguiente módulo, con una duración de 4 semanas, pretende que los diferentes grupos de estudiantes universitarios atraviesen un proceso colaborativo y creativo para la generación de juegos, en continuo intercambio con niñas, niños y docentes, observando los diversos intereses e inquietudes. Posteriormente, el módulo 6, consta de diversas instancias donde los diferentes grupos presentarán sus propuestas, buscando que éstas se enriquezcan a partir de la sinergia entre grupos y docentes. También se elaborarán los prototipos iniciales de los juegos y los mismos serán puestos en práctica entre los estudiantes y docentes universitarios y posteriormente en territorio. En este proceso se pretende identificar aspectos de los juegos que puedan generar dificultades en la experiencia de jugar para modificarlas en el prototipo final. El último módulo consta de una actividad de cierre en territorio para llevar y compartir el juego elaborado de forma colaborativa, así como una actividad de cierre y evaluación interna.

Temario desarrollado:

PROGRAMA

Módulo 1. Integralidad y Territorio.

Responsables: Patricia Iribarne e Ismael Ibarra (Unidad de Extensión, Facultad de Ciencias)

Clase 1 (teórica), 2hs- Interdisciplina, extensión e integralidad en la Udelar. Integración ciencia y arte.

Clase 2 (teórica), 2hs- Encare y aproximación en territorio. Características sociodemográficas del territorio.

Clase 3 (práctica), 2hs- ida a territorio

Módulo 2. Ecología.

Responsable: Valentina Franco Trecu. (Departamento Ecología y Evolución, Facultad de Ciencias)

Clase 4 (teórica), 2hs- Niveles de organización y propiedades emergentes, conceptos básicos ecología trófica. Exposición de un caso de estudio aplicado

Clase 6 (teórica), 2hs- Link entre organismos, poblaciones y comunidad. Exposición de un caso de estudio aplicado

Clase 7 (teórica), 2hs- Ambientes de Uruguay. Niveles de diversidad y su importancia. Exposición de un caso de estudio aplicado

Clase 8 (práctica), 2hs- Relevamiento de intereses y/o problemáticas ecológicas en territorio

Módulo 3. Introducción a la lúdica.

Responsable: Daniel Pena (Departamento de Sociología, Facultad de Ciencias Sociales)

Clase 9 (teórica), 2hs- El juego y el jugar. Perspectivas Instrumentalistas/esencialistas. Intencionalidad lúdica.

Clase 10 (teórica), 2hs- Memoria lúdica y clasificación de los juegos. Técnicas básicas de coordinación de espacios de juego.

Clase 11 (teórica), 2hs- Lúdica, relaciones de poder y ambiente.

Clase 12 (práctica), 2hs: Acercamiento al territorio: intercambio lúdico con los grupos escolares.

Módulo 4. Juego como experiencia.

Responsables: Marcos Giménez y Fernando Acosta (Área de los Lenguajes Computarizados, Facultad de Artes)

Clase 13 (teórica), 2hs- Gamificación y Experiencia de juego

Clase 14 (teórica), 2hs- Interfaz e Interacción.

Clase 15 (teórica), 2hs- Conceptos de Diseño y Construcción de mundos.

Clase 16 (práctica), 2hs- Taller en territorio: Resignificación de juegos.

Módulo 5. Proceso creativo en grupos (10hs en territorio + 25 creativas)

4 semanas:

Visitas semanales al centro educativo (2.5 hs cada una): Guiarlos y acompañarlos en el proceso. Dispositivos de intercambio con los niños y docentes para poder observar intereses, inquietudes, etc.

Reuniones grupales

Módulo 6. Discusión y elaboración de prototipos

Clase 17 (Taller), 2hs- Presentaciones de cada grupo y discusión

Clase 18 (Taller), 2hs- Discusión y elaboración de prototipos

Clase 19 (Práctica), 2hs- Puesta en práctica del prototipo en el territorio

Módulo 7. Puesta en práctica y elaboración final

Clase 20 (Práctica), 2hs- Ida a territorio: Actividad de Cierre (visita con el juego ?final?)

Clase 21 (Taller), 2hs- Taller cierre y evaluación interna

Bibliografía

a) Básica:

Textos básicos de ecología, lúdica y diseño.

b) Complementaria:

Modalidad cursada: Presencial

Metodología de enseñanza: Teórica, Práctica, Talleres (ver comentarios)

Duración en semanas: 15

Carga horaria total: 72

Carga horaria detallada:

a) Horas aula de clases teóricas: 22

b) Horas aulas de clases prácticas: 12

c) Horas de seminarios:

d) Horas de talleres: 38

e) Horas de salida de campo:

f) Horas sugeridas de estudio domiciliario durante el período de clase:

Sistema de APROBACIÓN final

Tiene examen final: Si

Se exonera el examen final: Si

Nota de exoneración (del 3 al 12): 9

Sistema de GANANCIA

a) Características de las evaluaciones:

La evaluación será continua. El curso será aprobado a través de la creación, diseño y elaboración de un juego en grupo y de la entrega final de un informe conteniendo una reflexión individual

b) Porcentaje de asistencia requerido para ganar la unidad curricular: 80

c) Puntaje mínimo individual de cada evaluación y total: 6

d) Modo de devolución o corrección de pruebas: El informe final será corregido individualmente por alguno de los docentes responsables.

Habilitada a rendir en calidad de examen libre: No*

* Por resolución del Consejo de Facultad de Ciencias de fecha 24/02/2022 este ítem no fue aprobado dado que se encuentra en un proceso de revisión institucional

COMENTARIOS o ACLARACIONES:

Nombre de la unidad curricular:

Ecología en juego: diseño participativo de juegos con enfoque ecológico?

Licenciaturas: Todas las licenciaturas de todos los servicios

Resumen de la propuesta

Frente a un contexto de crisis ecológica, se hace necesario, no solo aplicar herramientas que permitan mitigar el impacto humano sobre el planeta, sino apostar a la construcción de nuevos sentidos sobre nuestro habitar en el mundo. El sistema educativo es una plataforma más desde donde impulsar iniciativas y desarrollar procesos que abonen a esta construcción de sensibilidades y saberes. Asimismo, las herramientas lúdicas representan una alternativa a los dispositivos pedagógicos convencionales, habilitando la articulación entre el conocimiento científico, la creatividad y el disfrute. Finalmente, el diseño participativo promueve la construcción de espacios de diálogo y de reconocimiento de la diversidad. Este EFI busca, a través de un proceso participativo, articular herramientas didácticas y

lúdicas con conocimientos sobre ecología, a los efectos de construir un proceso de sensibilización y promover que las personas conozcan, conecten y generen nuevos valores respecto al ambiente, así como a las problemáticas que atraviesa y los mecanismos que las generan. La propuesta es de carácter interdisciplinario y participativo, dado que busca la integración de estudiantes de diferentes servicios de la Udelar, y propone desarrollar un proceso de diseño y práctica de juegos entre todos los actores involucrados, especialmente junto a niñas y niños de primaria.

Metodología de Enseñanza

La metodología utilizada se centra en la configuración de experiencias significativas y participativas, tanto en los espacios de clase con los estudiantes del EFI, como en sus espacios de intercambio en las escuelas escogidas. A partir de un serie de dispositivos y técnicas, por las que se propone abordar las diferentes temáticas de las unidades, se instalarán posteriormente instancias conceptuales de diálogo y discusión. Se parte de la vivencia para luego ser retomada desde el acercamiento a los conceptos principales y el intercambio crítico, que será enriquecido por la diversidad de disciplinas desde las que se acercan los estudiantes. Estas técnicas y dispositivos están pensados para que puedan ser apropiadas por los estudiantes y replicadas (con las adaptaciones necesarias) en los espacios de intercambio con niñas y niños escolares. De esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje se focaliza tanto en los contenidos conceptuales como en los modos de abordarlos, o las formas de promover espacios participativos. Además, la mirada interdisciplinar del equipo docente y la propuesta integral que enlaza enseñanza con extensión, procuran darle un sentido concreto al aporte de la Universidad a la sociedad, y en el mismo movimiento, construir saberes y propuestas junto con los niños y niñas estudiantes de primaria. El proceso de diseño participativo, aunque breve en el tiempo, intenta tomar los intereses, preocupaciones, estéticas y dinámicas de las personas con las que se trabaja, haciendo de la ecología un punto de encuentro. Se promoverá de forma constante el trabajo en grupos, la mirada compleja e interdisciplinar, el análisis a múltiples escalas (local, regional, nacional, global) y la perspectiva crítica de la ecología como entramado bio-físico-químico, social, económico, político y estético.